¡EL MAGAZINE OFICIAL DE PANINI CÓMICS ESPAÑA!

PANINICONFIDENCIAL

Klaus

Cuéntame un cuento

Por Cels Piñol

Todos conocemos a Santa Claus, por tradición Navideña, por mitología, por hechos históricos en la figura de Nicolás de Bari o por la ficción, donde ha protagonizado seriales, libros, cómics y mucho, muchísimo cine.

Algunos de nosotros, de hecho, juraríamos que lo hemos visto entrar por la ventana o la chimenea de casa la noche antes de Navidad. Y hasta alguna sensibilidad quedó mermada por las Navidades Paramilitares de Lobo allá en los noventa... o cada vez que La Cosa se enfunda en el disfraz de Santa Claus.

Klaus se suma al grupo de historias que rodean al personaje de **Santa Claus**, a sus duendes, sus renos y sus cajas de regalos, que, según se debate en el seno de alguna familia, deberían entregarse o no envueltos en papel de regalo. Pero en este caso, el protagonista no es el entrañable anciano de barba blanca y vestido rojo (o verde). Quien llega a la ciudad de **Grimsvig** es un fornido habitante de los bosques con ánimo de comerciar y sacarse así algún dinero para pasar el invierno.

Comienza así, al más puro estilo western, una historia ambientada en una época medieval en la que nuestro protagonista deberá enfrentarse al gobierno tiránico que tiene atemorizada la región y que, entre otras injusticias, priva a los niños de la posibilidad de poseer juguetes, de jugar, de divertirse.

¿Un argumento clásico? ¿Una historia inspirada por un origen de **Santa Claus** influenciada por las tradiciones druidas o del norte de Europa? ¿Una interpretación casi superheroica de **Papá Noel**? Hay muchas formas de introducirse a ***Klaus*** porque el ingenio de su guionista, **Grant Morrison**, nos garantiza múltiples lecturas de este relato de heroicidad, secretos familiares, épica, magia y lucha contra la tiranía.

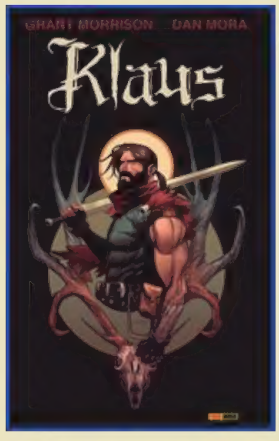
Sí, como reza la portada del libro, el escritor de esta saga es **Grant Morrison**, autor escocés que aunque cuenta en su currículum con obras *mainstream*, ha destacado en el mundo del cómic por sus guiones extravagantes, fuera de lo común, repletos de conceptos imposibles e ideas imposibles desarrolladas con un estilo propio y muy reconocible. Todo un *enfant terrible*.

Podéis degustar algunos de sus trabajos, por ejemplo, en ***Colección Extra Superhéroes*** nº 68: ***El Universo Marvel de Grant Morrison***, editado recientemente, pero su andadura

ha recorrido títulos ya históricos: *Arkham Asylum, Doom Patrol, New X-Men, Animal Man, Kid Eternity, Los Invisibles* o *JLA*, entre otros. Es uno de los guionistas estrella llegados al cómic norteamericano desde Europa y su entrada en cualquier colección levanta el interés de los lectores. Por eso, su implicación en ***Klaus***, una "historia de origen" de **Santa Claus**, cogió por sorpresa a lectores y profesionales del medio que, al ver la obra publicada, descubrieron un cuento de hadas oscuro, épico, no exento de humor, bien narrado y magníficamente dibujado por un **Dan Mora** que fue galardonado con el premio *Russ Manning Promising Newcomer* de 2016 por su excelente trabajo en este libro.

Klaus es el ejemplo de que un concepto, un personaje, una obra, pueden dar lugar a muchas versiones e interpretaciones ya sea utilizando una narrativa clásica, ya sea a base de servirse de versiones puestas al día de sus puntos más icónicos. ***Klaus*** es, además, una perfecta muestra de ambas tendencias y demuestra el dicho de que un cuento nunca se explica de la misma manera.

■ **Cels Piñol**



☐ **KLAUS**

Con Klaus 1-7

La nueva obra de Grant Morrison se atreve a contar el origen de... ¿Santa Claus? Sí: Santa Claus. Es un guerrero vikingo, un chamán siberiano, un superhéroe del siglo XXI y mucho más. Descubre la historia que no te contaron tus padres.

Por Grant Morrison y Dan Mora

Libro en tapa dura. 208 pp. 22,00 €

978-84-9167-176-3

panini comics
ESPAÑA

DICIEMBRE DE 2017

☐ ASSASSIN'S CREED 3

Con Assassin's Creed 11-15

La Hermandad de Asesinos tiene problemas. Su largo conflicto con la Orden Templaria ha consumido todos sus recursos y ahora tendrán que luchar por recuperar su influencia sobre el mundo. Adaptación al cómic del fenómeno de Ubisoft.

Por Anthony Del Col, Conor McCreery y Neil Edwards

Libro con solapas. 128 pp. 12,00 €

978-84-9167-129-9

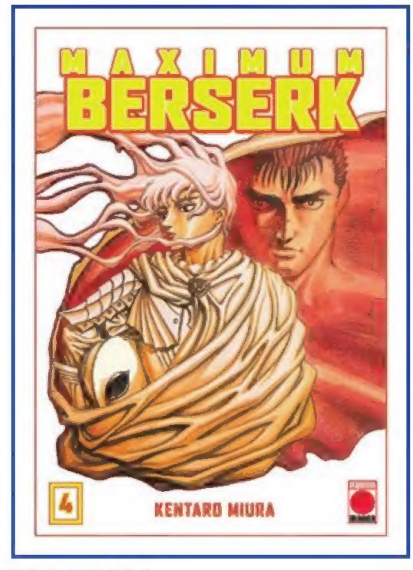
978-84-9167-194-7

☐ KNIGHTS OF SIDONIA 3

Hace mil años, los Gauna destruyeron el Sistema Solar. El Sidonia, una gigantesca nave de transporte de semillas, viaja por el espacio, dando esperanza al ser humano. Un chaval humilde llamado Nagate, comienza ahora la lucha por el futuro.

Por Tsutomu Nihei

Manga. Páginas y precio por determinar



978-84-9167-193-0

☐ BERSERK MAX 4

Edición de lujo de una de las más aclamadas series manga de todos los tiempos. Un viaje épico y salvaje a un reino de fantasía. Guts es un guerrero vestido de negro de los pies a la cabeza que porta una gigantesca espada más larga que su propia estatura y un robusto brazo ortopédico de hierro...

Por Kentaro Miura

Manga. Páginas y precio por determinar